

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Berkembangnya zaman dan berkembangnya teknologi yang ada telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Salah satunya yaitu adanya perubahan pola masyarakat dalam merespon pada perkembangan *fashion*. Fungsi sandang yang berawal dari kebutuhan pokok kini berubah menjadi salah satu kebutuhan yang juga menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. Perubahan pola pikir tersebut menjadikan masyarakat ingin tampil dalam busana terbaik terlepas dari berbagai macam kesempatan berbusana yaitu yang terdiri dari busana pesta, kerja, busana santai/ rekreasi, busana olahraga, dan busana sekolah. *Fashion* tidak lepas dari penampilan dan gaya keseharian yangmana busana dan aksesoris bukan sekedar menjadi penutup tubuh dan hiasan saja tapi juga alat komunikasi penyampai identitas pribadi.

Busana yang diciptakan dipromosikan pada pergelaran Tromgine atau singkatan dari *Tromgine* adalah singkatan dari *The Role of Millenial Generation in Nature Environtment*. *Tromgine* memiliki arti sebagai generasi milenial tetap melestarikan dan menjaga warisan alam dan budaya yang dimiliki Indonesia. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu memperkenalkan warisan alam dan budaya (*heritage*) itu sendiri dengan menggunakan sumber ide dalam menciptakan busana yang akan ditampilkan.

Perkembangan dan pengaruh teknologi yang berkembang pesat dalam kehidupan masyarakat menjadi perhatian sehingga diangkat pada *trend* 2019/2020 yaitu *Singularity*. *Trend Singularity* merupakan tema yang dikaitkan dengan perubahan zaman. Tema ini mengusung gambaran keadaan yang menggambarkan pergeseran teknologi dan reaksi masyarakat terhadap perkembangan teknologi dengan permulaan ketakutan manusia akan perkembangan teknologi hingga rabaan mengenai masa depan tidak terbatas.

Busana pesta malam dipilih dengan menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Tema *Cortex* diambil sebagai tema utama dengan subtema *Glitch* yang diterapkan pada busana. *Cortex* dengan subtema *Glitch* menghasilkan busana yang merupakan tema yang menggambarkan kemajuan manusia dan kecanggihan *Artificial Intellegence(AI)* dengan hasil busana dengan kata kunci *noise*, *grainy*, *irregularity*, *crooked*, *almost-abstract*, dan *ombre*.

Menggunakan kata kunci tersebut, gabungan kata kunci dari *noise*, *grainy*, *irregularity*, dan *almost-abstract* sesuai dengan *geoheritage* Kawah Ijen yang akan diambil penulis sebagai sumber ide, yang merupakan bagian dari salah satu situs alam dalam kawasan *Geological Park (Geopark)*. Lapisan bebatuan dan struktur geologi memiliki tampilan *noise* dan *grainy*. Tampilan suasana malam Kawah Ijen menyajikan pemandangan *blue fire*. *Blue fire* sendiri merupakan fenomena yang terjadi karena oksidasi, sehingga menghasilkan gerakan oksidasi sulfur berupa api biru yang menyala yang terlihat abstrak. Fenomena tersebut menghasilkan tampilan *irregularity* dan *almost-abstract*.

Oleh karena memiliki tampilan yang sesuai dengan kata kunci dari trend yang digunakan yaitu *Cortex-Glitch* dengan kata kunci *noise, grainy, irregularity*, dan *almost-abstract*, Kawah Ijen dipilih sebagai sumber ide.

Penyusun ingin memperkenalkan situs warisan alam Indonesia Kawah Ijen dengan menjadikannya sebagai inspirasi sehingga dihasilkan busana pesta malam dengan siluet A. Busana sendiri merupakan busana pesta gaun malam. Melalui penciptaan busana, penulis ingin memperkenalkan keeksotisan dan keindahan Kawah Ijen di malam hari.

## **B. Batasan Istilah**

Batasan istilah digunakan untuk membatasi pengertian-pengertian dari judul supaya penulis tidak menyimpang dari tujuan penulisan lapisan ini.

### **1. Busana pesta malam**

Busana ditujukan kepada wanita berusia 21-26 tahun yang menginginkan penampilan yang elegan dan unik dan digunakan pada kesempatan pesta di malam hari. Busana pesta sendiri adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa, sehingga busana dibuat dengan menggunakan kain satin sutra dan satin bridal dengan tambahan tulle pada dress layer pertama. Manik-manik dan mutiara ditambahkan pada busana untuk memberikan kesan istimewa.

## 2. Sumber ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Pergelaran kali ini, penyusun menggunakan sumber ide Kawah Ijen.

## 3. Kawah Ijen

Mengangkat sebuah *geoheritage* yaitu Kawah Ijen yang mengambil suasana pada malam hari. Siluet lapisan-lapisan bebatuan pada Kawah Ijen diambil dan diterapkan pada busana. Selain itu bentuk abstrak *blue fire*, yang dapat dijumpai pada dini hari, diaplikasikan dengan berbentuk ilustrasi pada bagian *outer*.

## 4. Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah ajang yang disiapkan dan diadakan oleh perancang busana sebagai wadah pemeragaan dan penampilan gaya yang dikenakan oleh peragawan dan peragawati selama kegiatan pekan mode.

## 5. *Tromgine*

*Tromgine* adalah singkatan dari *The Role of Millennial Generation in Nature Environment* yang memiliki arti sebagai generasi milenial yang tetap tidak melupakan unsur alam dan warisan budaya Indonesia walaupun memiliki ketergantungan terhadap teknologi. *Tromgine* diharapkan dapat memperkuat rasa cinta terhadap budaya tanah air dengan mengangkat warisan/ *heritage* Indonesia sebagai tema utama pertunjukan.

Busana Pesta Malam untuk Wanita Dewasa dengan Sumber Ide Kawah Ijen dalam Pertunjukan Busana *Tromgine*. Menurut batasan istilah

judul laporan maka dapat diartikan sebagai busana pesta malam dengan sumber ide Kawah Ijen dengan mengambil suasana pada malam hari. Karya busana ini ditampilkan dalam sebuah pertunjukan busana yang dipakai oleh model atau peragawati dengan tema *Tromgine*, singkatan dari *The Role of Millenial Generation in Nature Environment* yang memiliki arti sebagai generasi milenial yang tetap tidak melupakan dan melestarikan warisan alam dan budaya Indonesia. *Tromgine* diharapkan dapat memperkuat rasa cinta terhadap warisan alam dan budaya tanah air dengan mengangkat kembali warisan/ *heritage* Indonesia sebagai tema utama dalam pertunjukan.

### **C. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan yang sudah dikemukakan maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dibahas dalam laporan Tugas Akhir ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kawah Ijen.
2. Bagaimana membuat busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kawah Ijen.
3. Bagaimana menyelenggarakan Pertunjukan Busana *Tromgine* dan menampilkan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kawah Ijen.

#### **D. Tujuan Penciptaan**

Sesuai dengan tujuan penciptaan di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1. Mencipta desain busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kawah Ijen.
2. Membuat busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kawah Ijen.
3. Menyelenggarakan pertunjukan busana *Trombine* dan menampilkan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kawah Ijen.

#### **E. Manfaat**

1. Bagi mahasiswa
  - a. Menambah pengetahuan mengenai cara pembuatan busana pesta malam.
  - b. Menambah pengetahuan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam mewujudkan suatu pertunjukan busana.
  - c. Menguji kemampuan yang telah didapat dan diterapkan pada Proyek Akhir.
  - d. Mendorong mahasiswa dalam berkreasi dan berinovasi.
2. Bagi Program Studi
  - a. Ajang sosialisasi mengenai karya-karya mahasiswa Program Studi Busana UNY kepada masyarakat umum dan industri busana.
  - b. Menjalin hubungan baik dengan industri atau pihak yang telah menjadi sponsor dalam pertunjukan busana.
  - c. Menghasilkan tenaga kerja yang profesional dalam bidangnya.

### 3. Bagi Masyarakat

- a. Lebih mengenal Program Studi Busana UNY melalui hasil karya mahasiswa yang ditampilkan.
- b. Mengetahui berbagai karya dan perkembangan busana pesta
- c. Memberikan informasi *heritage* atau warisan alam dan budaya Indonesia yang digunakan sebagai sumber ide busana.